

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## «Skate»

# JOGO SÓ PARA CRAQUES

**TÍTULO: «Skate Crazy»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**P**RONTO. Então se ainda não acreditam, o que se segue vai mesmo decidir-vos. E que depois disto vai ser difícil fazer melhor no que toca o desporto sobre rodas. Nem mesmo 720 conseguiu satisfazer gregos e troianos. O que parece que este vai conseguir.

Para os mais distraídos, é mesmo de *Skate Crazy* que estas linhas tratam. O super-«skate» chegou. E com ele *Freddy*, o «skater» mais versátil lá do bairro, sempre a impressionar toda a gente com as suas piruetas. Quem não gosta muito da história são as velhinhas do prédio do *Freddy*, que mal podem sair à rua sossegadas, com «aquele doidinho do quinto esquerdo a voar sempre em frente da porta», obrigando-as a desviarem-se para não serem atropeladas. Mas isso é outra história...

Por ora *Freddy* meteu-se numa campanha de glória. Glória contada ao minuto, já que *Freddy* vai ter que cumprir um determinado percurso antes que o tempo se esgote, o que significa a não classificação ante um painel de juizes muito pouco condescendentes. Mas se *Freddy* conseguir, vai ser o melhor «skater» lá da rua. Mesmo que só no computador.

*Freddy* e o jogador tem que fazer neste *Skate Crazy*, é levar *Freddy* por um percurso sinalizado, entre pneus e diversos obstáculos, tentando cumprir a prova no mais curto espaço de tempo possível. Só assim vai conseguir

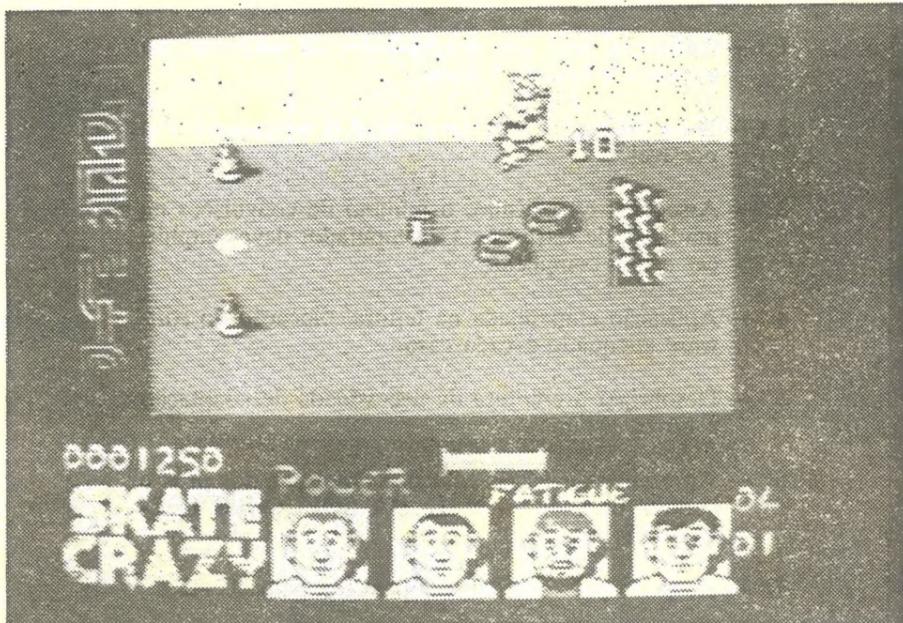
uma boa pontuação, o que significa aceder ao nível imediato.

Se alguém está a pensar que recolher pontos em *Skate Crazy* é tal e qual como em 720, pode «tirar o cavalinho da chuva». E que em 720 era canja ganhar pontos, quase tudo dava logo para elevar a pontuação. Mas em *Skate Crazy* o júri não é impressionável. A única coisa que é mais fácil neste jogo é o controlo do boneco. Finalmente, com *Freddy*, não há desculpas de que «perdi o controlo».

*Freddy* faz as mais ousadas acrobacias. Voar sobre as rampas, por exemplo, e já no ar, rodar 180 graus (ou 360) é possível. Embora, como muitos vão descobrir, possa ter resultados diversos dos desejados. Um momento em que será possível apreciar o cuidado com que os programadores trataram de todos os pormenores do jogo. Mesmo o coçar da cabeça...

Estamos pois explicados quanto aos primeiros passos. *Freddy* só tem que seguir as setas e cumprir com as regras. Virar as latas espalhadas pelo percurso dá pontos, mas não é conveniente tocar-lhes uma vez caídas por terra. Dá direito a um trambolhão de todo o tamanho. E cuidado com o óleo, os buracos, os montes de areia, os vidros partidos, os pneus, tudo aquilo que possa parecer suspeito. E é tanto em *Skate Crazy*... por demais para as quatro vidas iniciais.

Tente não esgotar as suas energias pelo caminho. É que *Skate Crazy* não se esgota na primeira parte, o «passeio» no parque automóvel. Para quem lá chegar (e acreditem que não é fácil) há mais uma experiência a arrecadar:



uma corrida em «skate» (agora na horizontal contra a visão isométrica da primeira parte) com obstáculos e diversos «projecteis» caídos do céu. Só para profissionais...

**GÉNERO:** Acção/simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 9  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A não perder

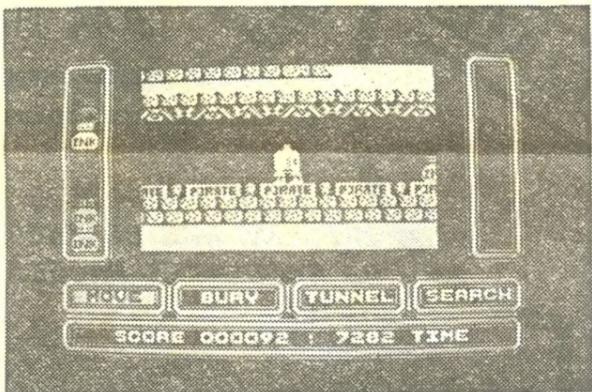
## TINTEIROS EM FUGA DIFICULTAM PINTURA

**TÍTULO: «Don't Say It, Spray It»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**C**OMO ele até há gente que vai querer saber o que é que se esconde por detrás do título *Don't Say It, Spray It*, aqui fica a indicação de que nem o escriba o sabe. Que há, de certeza, um jogo a jogar nesta edição da Pirate (mais lixo) garante-se aqui. Mas uma rápida espreitadela pelos gráficos e pelo que parece haver para fazer neste *Don't Say It...* faz pensar que o melhor é mesmo não saber.

De qualquer modo e como até há infelizes que já compraram o jogo, atraídos por tão longo título, aqui ficam algumas indicações.

Controlamos um objecto que se parece com um frasco e com este estranho veículo percorremos corredores sem fim onde se passeiam na maior impunidade frascos semelhan-



tes a tinteiros contendo tintas de diversas cores (supõe-se...). Em baixo no «écran» há quatro janelas com opções. A primeira serve para mover o frasco. A segunda permite que o nosso frasco abra um buraco no solo. Divertido mas sem que se saiba com que finalidade. Tunnel, a terceira opção, transforma-nos em «toupeiras» que conseguem escavar li-

gações entre os diferentes túneis. Util. A quarta opção, SEARCH, que significa procurar, dá-nos uma indicação das posições relativas dos outros frascos em relação ao nosso. Parece...

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 4  
**DIFICULDADE (1-10):** ??  
**CONSELHO:** Evitar a todo o custo



## GUERRA ENTRE ÍNDIOS NÃO É DESTE TEMPO

**TÍTULO: «Apache Raid»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**S**ELO de 1985 mas editado em 1988, só pode significar uma de duas coisas: ou a data é errada ou o lançamento está atrasado. *Apache Raid* faz suspeitar esta última hipótese.

Programado por Adam Waring (que em 1985 fez um brilhante ao mostrá-lo a amigos) *Apache Raid* conta-nos a história de um índio, Nigel, o «Navajo» que após ter sido expulso do seio da sua tribo decide procurar nas Pradarias das Caçadas Felizes a força para tornar-se num grande chefe.

É na viagem para o local onde repousam os seus antepassados que descobre estar na região infestada por guerreiros apaches, que decidiram enviar toda a gente com quem se cruzam para um longo encontro com os antepassados. Ora como Nigel acha que ainda não é chegada a sua hora e não concorda com a decisão pouco democrática dos apaches (que ainda por cima fazem colecção de escalpes. Será que recebem um prémio por cabeça?) decide repor a ordem na região.

Armado com flechas, energia e cinco vidas (o que já não é mau) Nigel (raio de nome para um índio, mesmo «Navajo») parte para a guerra. Aproveitando, pelo caminho, para recolher os objectos que farão dele um grande chefe. Se o conseguir, é tempo de voltar à tribo para ser aclamado como «o maior».

Aclamado sequer como interessante, é que se acha difícil que suceda a este *Apache Raid*. O tempo não perdoo, especialmente quando se fala de jogos para o spectrum. É que se coisas como *Elite* ou *Manic Miner* se tornaram clássicos, jogos do tipo de *Apache Raid* entaram

para a galeria dos esquecidos. Os gráficos, o movimento, o conjunto só valem num aspecto: marcam uma época. Mas esse tempo era 1985.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 5  
**DIFICULDADE (1-10):** ?  
**CONSELHO:** A esquecer

## «SKATE» DO CÉU «VOA» BAIXINHO

**TÍTULO: «Ok Yah»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**V**OZINHA digitalizada confirma que o nome inscrito no «écran» de abertura é mesmo *Ok Yah*. E com um jogo deste devia estar tudo «bem, obrigado». Só que...

*Ok Yah* deve ser a pior coisa editada para o Spectrum nos últimos tempos. Um trofeu que cabe à editora Pirate, aliás responsável por muito do lixo que suja a memória dos micros.

Em *Ok Yah* controlamos (ou tentamos já que o método de controlo foi proposadamente dificultado pelos programadores, decerto para esconderem o quão mau jogo é) um boneco que se desloca sobre um «skate» por entre nuvens. E que para abrir caminho tem que disparar, derrubando livros abertos (?), suspensos no ar. Gráficamente mau, com roti-



nas de detecção de colisão que o tornam quase injogável (é aborrecido ver-se que nem sequer tocamos num obstáculo, e no entanto perder uma vida) *Ok Yah* até quase que podia ser um jogo interessante (embora nunca surpreendente). Mas não é. É tão mau, comparado com tanta coisa,

que há actualmente no mercado, que não vale sequer o tempo perdido a carregá-lo no micro. Aqui fica o aviso.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 5  
**DIFICULDADE (1-10):** ?  
**CONSELHO:** Evitar a todo o custo

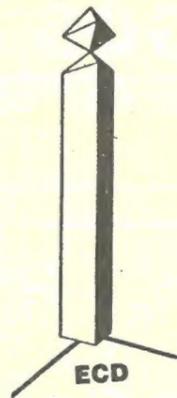
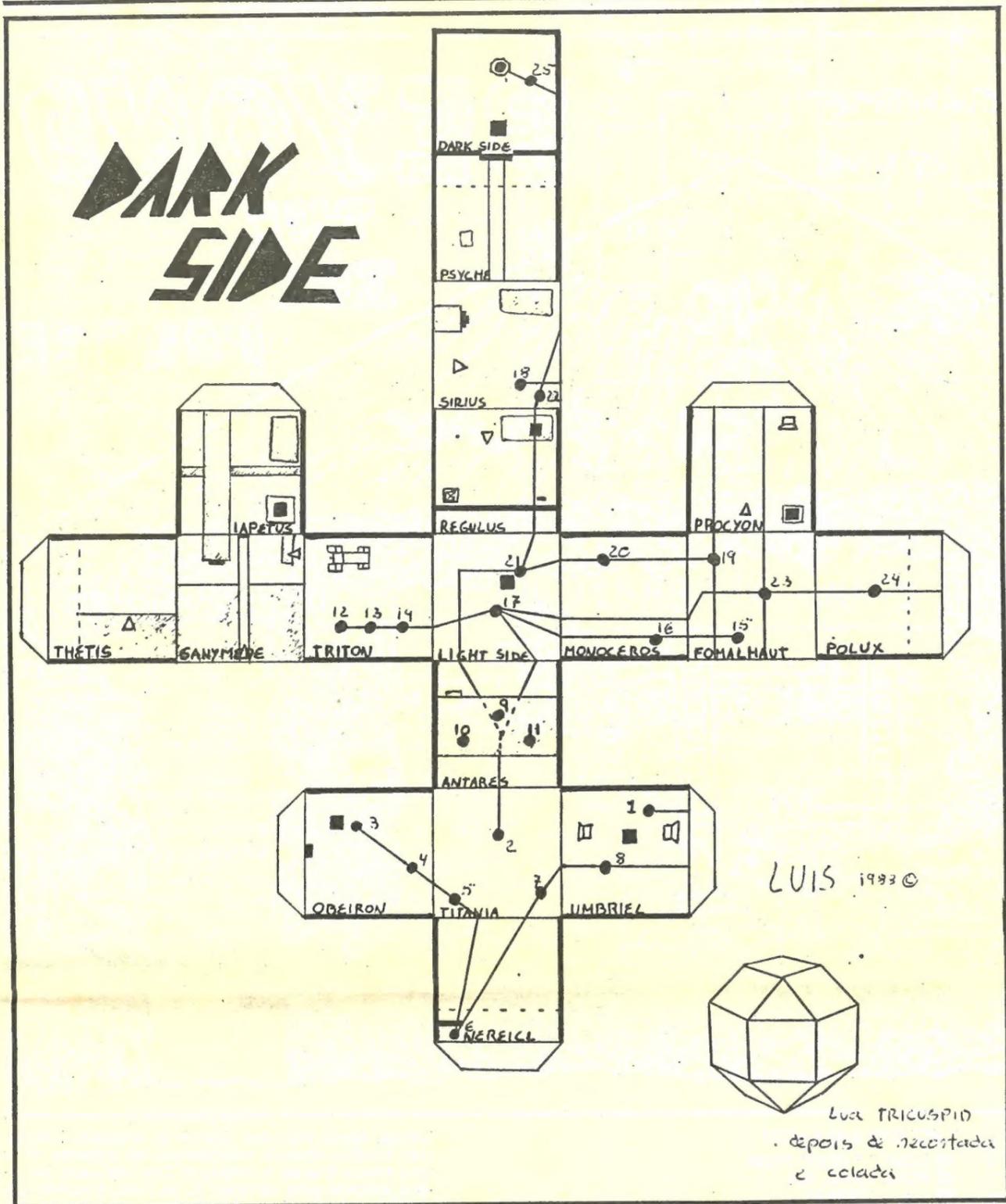
### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

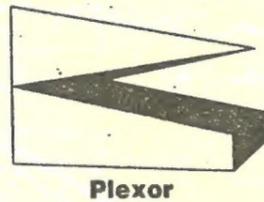
- 1.º — **CRAZY CARS**
- 2.º — **THE FLINSTONES**
- 3.º — **MAD MAX**
- 4.º — **CHARLIE CHAPLIN**
- 5.º — **PLATOON**
- 6.º — **TARGET RENEGED**
- 7.º — **GHOSTLY GRANGE**
- 8.º — **HUNDRA**
- 9.º — **SOLDIER OF LIGHT**
- 10.º — **ARKANOID**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triodus, Quantum Informática — Centro Comercial da Portela e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# POKES & DICAS



**EDC** — O alvo principal de Dark Side. Se o cristal no cimo da torre for destruído tornará esta inútil para Zephyr One. Caso a torre esteja ligada a outras duas ainda operacionais é muito provável (é certo) que o cristal se regenerará imediatamente.



**Plexor**

**PLEXOR** — São tanques (ou coisa parecida) que integram o sistema de defesa Ketar. Espalhados na superfície de Triscupid atacam tudo o que lhes apareça no campo de acção. É possível disparar sobre eles de fora do seu raio de acção mas esse dispêndio de energia revelar-se-á pouco frutífero.



**Telepod**

**TELEPOD** — Pequeno por fora mas imenso do lado de dentro, este «edifício», que parece uma das antigas «baracas» de praia, permite viajar mais depressa até Zephyr One.



**Telepod Crystal**

**CRISTAL DE TELEPOD** — Os Ketars usam cristais para viajarem até zonas restritas da lua. Mas quando partiram esconderam os cristais nos edifícios de Triscupid.



**Powerporter**

**POWERPORTER** — São teletransportadores que permitem aceder a zonas fixas da lua de Evath. Estas plataformas suspensas podem ser encontradas um pouco por toda a parte e uma vez conhecido o destino para que cada uma nos envia são óptimas para nos movimentarmos entre zonas.



**Zephyr One**

**ZEPHYR ONE** — O «mau da fita», mesmo que por culpa dos Ketars. Este é o objectivo da missão: um imenso laser capaz de destruir Evath. É necessário desactivá-lo antes que entre em funções.

**E** estamos na primeira semana de Setembro (se o meu calendário não falha) o que significa que há regras precisas (ou quase) quanto à correspondência. Para vos provar (ele até nem é preciso, mas a carta abaixo é um bom testemunho) que o pedido aqui feito é, também, opinião dos (muitos) leitores, «A Capital» abre esta semana com uma carta do leitor *Luis Manuel Martins*, de 13 anos, que vive na Rua Dr. Oliveira Ramos, 38-5.º-esq., 1900 Lisboa.

Aqui vai...

### Caros Amigos

Cá estou eu de novo a escrever-vos. É pela segunda vez. Talvez se lembrem de mim: sou aquele a que o sr. Joaquim Andrade chamou de «apaixonado pelos 16 bites». Recordam-se? Eu também adoro os Spectrum, e por isso estou a escrever-vos. Acho que são micros bastante razoáveis e que ainda nos têm muito para dar, embora comparados com os «irmãos mais velhos» que há hoje em dia, parecem «calculadoras grávidas». Bom, deixo este assunto ao vosso critério...

Gostava de dirigir só um comentário à rubrica «16 Bites» d'«A Capital», embora ela não tenha lá muito a ver com a secção «Pokes & Dicas».

Aqui vai ele: Agrada-me muito que o vosso jornal se preocupe com estes computadores e leio sempre essa secção. A única coisa que eu não gosto é que dêem mais atenção aos PC (têm-no feito, ultimamente) do que aos ST e AMIGA, pois estes últimos têm, a meu ver, maiores capacidades gráficas e sonoras e melhores jogos, nomeadamente os Amiga. Por isso, gostaria que publicassem jogos para estes computadores, no «16 Bites».

Acabado este comentário, queria ainda salientar mais umas coisas, desta vez à secção «Pokes & Dicas» (a vossa).

1 — Uma das coisas que mais me irrita, é que a grande maioria dos leitores d'«A Capital» adora escrever os mapas em inglês e algumas «dicas», escrevendo ingénuos símbolos de «copyright», etc. O maior problema é que muitos desses leitores não sabem um mínimo aceitável para escrever mapas e artigos na dita língua, artigos estes que vão ser lidos por centenas (ou milhares!) de outros leitores. É que são erros atrás de erros! Por isso, se quiserem escrever em inglês (o que acho mal), ao menos escrevam-no como deve ser!

2 — Outro assunto também importante é a repetição de «dicas» e «pokes» (e até mapas) por parte de alguns leitores.

Bem, certo é que às vezes essa repetição não é voluntária. Pode acontecer que quando enviamos a nossa carta, sejam publicados artigos idênticos aos nossos, antes de nós termos tempo para os alterar. Por isso, se houver repetição de algumas das minhas «dicas» e «pokes», peço-lhes que me desculpem, pois essa repetição não foi propositada. Então, aqui fica o apelo: este jornal tem como objectivo a ajuda mútua entre as pessoas. Por isso, leitores, peço-vos que não repitam «dicas» já publicadas só para verem o vosso nome no jornal. Lembrem-se disso.

Acabaram-se os sermões. Desculpem-me por eu ter criticado alguns leitores e mesmo o jornal, mas não foi por mal, pois espero que as minhas «críticas» os ajudem a criar um jornal cada vez melhor, de semana em semana, e que os vossos leitores (meus «colegas») se vão ajudando mutuamente nos computadores.

Não vos vou maçar mais, aqui ficam os «pokes» e «dicas» (algumas da minha autoria, outras copiadas de revistas) e o meu «adeus, até à próxima» fica também.

**EVENING STAR** (teclas): C — Cut off; R — Regulador; 1-4 — Nível de fumo; BREAK — Mensagem recebida; P/G — Posição e inclinação do terreno; S — Fumo («on/off»); I — Injector; B — Fole (p/ avivar fogo, assim como ENTER); D — «Damper», e T — Horário.

NOTA: As funções «Cut off», regulador, injector, fole e «damper» (mostradas no «écran») podem ser aumentadas carregando exclusivamente na tecla e diminuídas carregando SYMBOL SHIFT + tecla.

**DRILLER** (teclas): Q — esquerda; W — direita; O — acelerar; K — travar ou marcha atrás; P — inclinar p/ cima; L — inclinar p/ baixo; N — inclinar p/ esquerda; M — inclinar p/ direita; R — subir e («extended» +); F — descer e («extended»-); I — informações; U — mudar vista («plan»); A — aumentar ângulo («angle»); Z — diminuir ângulo («angle»); S — aumentar passo («step»); X — diminuir passo («step»); D — colocar o pesquisador de gás («rig»); C — recolher o pesquisador de gás («rig»); B — Mira («on/off»); SPACE — Mira (fixa/móvel). (ESCUDO INFINITO): Vá para a parte sul extrema do sector «OBSIDIAN» e dispare para o chão (quadrados).

**PREDATOR**: Se passar ao 2.º nível e perder lá aparecerá

a mensagem «REWIND TAPE». Ignore-a e carregue o 3.º nível e assim sucessivamente.

**ROLLING THUNDER**: Quando o jogo entrar, carreguem nas teclas JIMBO simultaneamente e ouvirão um som. Comecem o jogo e terão energia e vidas infinitas, mas não munições. Para passar de nível instantaneamente, carregue I. Se se quiser ver livre da energia e vidas infinitas carregue CAPS SHIFT e N.

**COMBAT ZONE**: Pause o jogo com 9. Carregue em Ø, P, ENTER e C. Tire a pausa e terá 5999 unidades de «fuel» e bombas infinitas. Pause o jogo novamente com 9. Carregue em Ø, P, ENTER, C e mais Z, tire a pausa novamente, e quando morrer terá mais 244 vidas!

**DEVIANTS**: Códigos para teletransportadores — CERBURUS, GUZZLOID, AURIGIUS, EXCELSOR, XANTHIUS, DEVIANTS, CYBERNIA e ELECTRIX.

NOTA: Já tinham sido publicados alguns códigos para este DEVIANTS, mas não todos. Aqui é que estão todos.

Activamento da bomba:

Tecla carregada	Quadrados mexidos
1	1 e 4
2	2 e 5
3	1 e 3
4	4 e 6
5	3 e 5
6	2 e 6

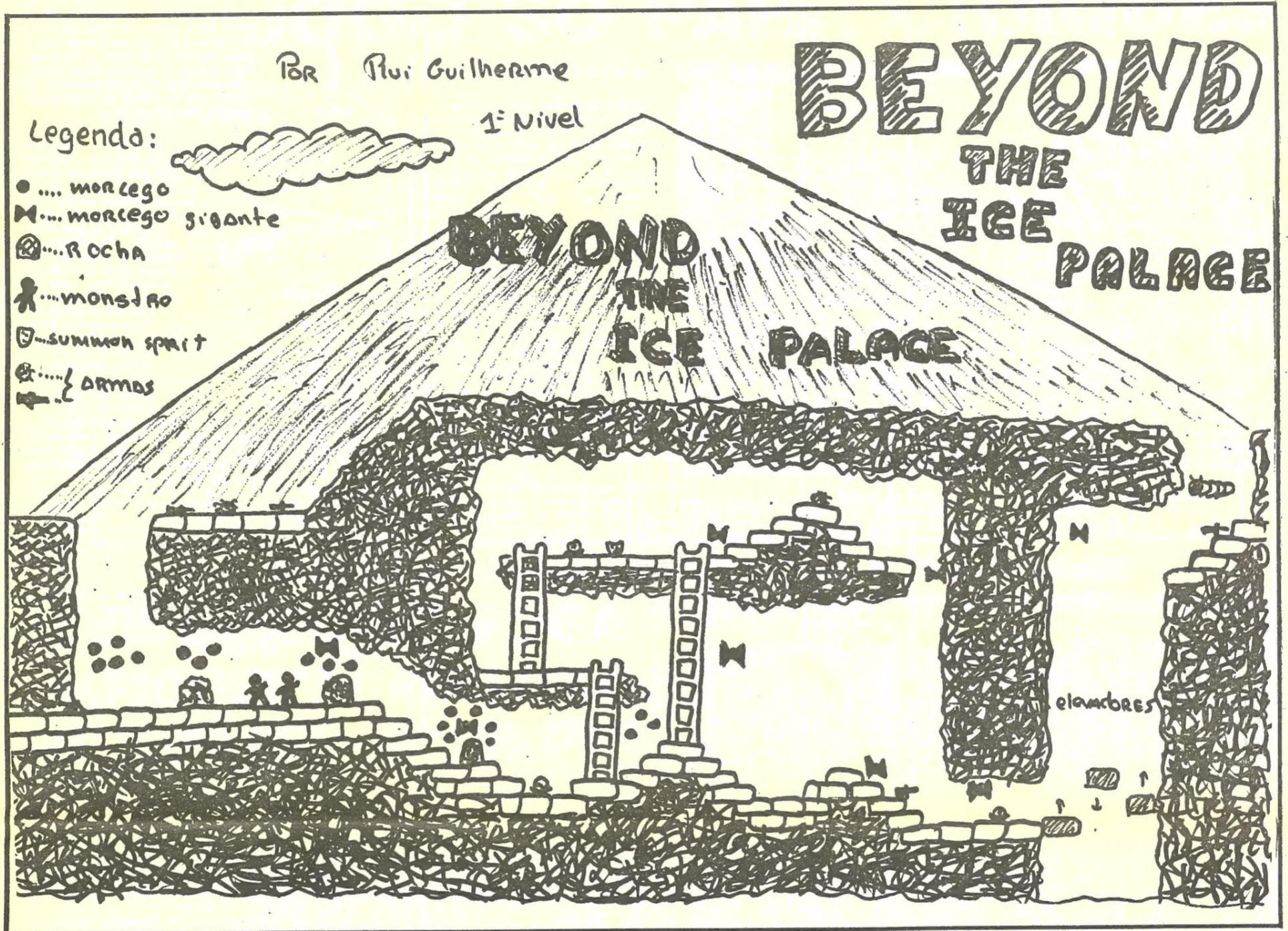
**HYSTERIA**: Redefina as teclas — CHEATS, depois as que quiser, e terá vidas infinitas.

(Os que não tem parêntesis a seguir são para vidas infinitas):

**ANARCHY** — POKE 42405,255; 42887, Ø  
**ARKANOID 2** — POKE 33054, n (10 vidas no máximo)  
**BLACK LAMP** — POKE 33607, n (50 vidas no máximo)  
**DAN DARE II** — POKE 53822, 255  
**FIREFLY** — POKE 44998, 255

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas



(Continuação da pág. anterior)

- DEVIANTS — POKE 35272, 0; 35286, 0 (munições) e 61196, 0 (energia)
- DRILLER — POKE 48246, 0 (escudo) (alternativa à minha «dica» da página anterior)
- GARFIELD — POKE 33595, 0 (não há fome)
- GRYZOR — POKE 33015, 255
- IKARI WARRIORS — POKE 40272, 0 (invencibilidade)
- KARNOVE — POKE 32972, 0
- MEGA-APOCALYPSE — POKE 23318, 255
- NORTHSTAR — POKE 44433, 0 (não há inimigos)
- OUTRUN — POKE 39204, 0 (tempo)
- RASTAN SAGA — POKE 48909, 255
- SCUMBALL — POKE 49098, 55 8 49093, 255
- SUPER SPRINT — POKE 49358, 201 (não há fim, podendo jogar para sempre)

NOTA: Se não conseguir meter alguns «pokes», pois os programas na sua maior parte estão protegidos ou é impossível meter «pokes» em condições normais, não se aflija. Tente arranjar um carregador novo, metendo lá os «pokes», ou utilize um MULTIFACE).

\* BASIL DETECTIVE

- 10 CLEAR 27000
- 20 POKE 23707, 200
- 30

LOAD " " CODE

- 40 POKE 55832, 251
- 50 POKE 55833, 201
- 60 LET L = VSR 55808
- 70 POKE 41302, 58
- 80 LET L = USR 32768

\* YOGI BEAR

- 10 CLEAR 65535
- 15 FOR F = 65200 TO 65220
- 20 READ A : POKE F, A
- 25 NEXT F
- 30 LOAD " " CODE

POKE 65072, 176

- 40 » 65073, 254
- 45 RANDOMIZE USR 58112
- 50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
- 60 » 20, 137, 62, 24, 50, 226
- 70 » 175, 175, 50, 84, 136
- 80 » 105, 0, 132

\* Depende da versão. Na minha funcional, na de um colega, não.

\* JET BIKE SIMULATOR

- 10 LOAD " " CODE 23296
- 20 POKE 23372, 104
- 30 » 23373, 91
- 40 FOR F = 23400 TO 23407
- 50 READ A : POKE F, A
- 60 NEXT F
- 70 DATA 62, 201, 50, 20, 106
- 80 » 195, 198, 92
- 90 RANDOMIZE USR 23296

\* Poke verificado — O.K.

Antes de encerrar o espaço do Luís Manuel Martins e em resposta (pessoa) à última folha da carta que enviou, obrigado pela indicação. O lapso deve-se ao facto de (mea culpa, mea culpa — J. A.) não conhecer todos os jogos e não ter tempo para confirmar todas as «dicas» que chegam. É que, como o leitor deve calcular, a coordenação deste espaço é uma função exercida em tempo parcial. Por vezes muito parcial, mas sempre com o gozo próprio de quem corre por gosto. E erra sem querer. Mas a «gralha» (que me parece foi propositada) foi resolvida como possível e lógico. E obrigado.

**Beyond the Ice Palace**

Do Rui Guilherme Barros Leitão, da Rua 5 de Outubro, 160, 2.º, Fonte Santa de Caparica, 2825 Monte de Caparica, o primeiro mapa para *Beyond the Ice Palace* (ainda nem sequer o jogo foi revisto em vídeo-jogos) e duas «dicas». Segue o respectivo prémio para o Rui.

Guardem os 3 *summon spirit* para o fim do primeiro nível para matar o monstro. A arma melhor é a bola com picos.

**Nodes of Yesdd**

Que ninguém se perca no jogo *Nodes of Yesod*. O Nuno Miguel Nina Saloio, da Rua Pedro Álvares Cabral, 52, 3.º-dt.º, 2830 Barreiro tratou de desenhar o mapa e acabar com os problemas. Procuram o mapa nestas páginas. É um desenho pequenino mais limpo.

**Teclas de Amaurote**

Dos *Micro-Ghosts*, da Rua Padre Pacheco do Monte, 55, 2.º-dt.º, 4200 Porto, as teclas de *Amaurote* e um «dica» para *Street Hassle*. Ora vejam:

AMAUROTE — A nossa missão neste jogo é destruímos os insectos de cada zona. Inicialmente devemos escolher o menu e pedir a superbomba, depois de a encontrarmos, devemos encontrar a rainha e atirar-lhe a super-

bomba. Agora resta-nos destruir os restantes insectos com bombas normais, mas atenção só podemos atirar uma bomba quando a anterior já tiver explodido, isto é-nos indicado pelo contador de bombas, enquanto ele estiver a piscar, não podemos lançar nova bomba. As teclas deste jogo são:

- Y — Esquerda ; T — Cima ;
- H — Baixo ; G — Direita ; V — Mudar ;
- ; B — Disparar ; cor ;

Caps S ; Z — Indica a

- posição dos insectos ;
- X — Indica posição da rainha ;
- C — Indica posição da superbomba (1.º deve ser pedida)

STREET HASSLE — A melhor tática é carregar para o lado e disparar.

**«Dicas» e pedidos de ajuda**

O Nuno Gonçalves dos Santos, da Travessa André Valente, 21, 3.º, 1200 Lisboa é um dos assíduos «escritores» deste espaço. Desta vez enviou uma série de informação que intercalou com perguntas dele respeitante a alguns jogos. Façam o favor de ler tudo atentamente e enviar para o Poço a resposta a algumas das questões (ou a todas se conseguirem).

Entretanto o Nuno gostava de conseguir (só para ler ou tirar fotocópias) suplementos «Pokes & Dicas» de 1987 e anos anteriores pelo que quem puder emprestar-lhos deve contactá-lo para a morada acima ou pelo telefone 37 28 61 (rede de Lisboa — 01).

O Nuno gostaria ainda de entrar em contacto com alguém que o deixe copiar os jogos *Bat School*, *PHM Pegasus*, *Magnetron* e *Tennis*. É que a loja onde os comprou não lhos quer trocar (tens mesmo que mudar de loja, Nuno).

- PYPA CURSE — POKE 3345, 201
- JET SET WILLY — POKE 35899, 0; POKE 36358, 0
- 1942 — POKE 65333, 255
- ALIEN 8 — POKE 42587, 100
- AUTOMANIA — POKE 46681, 201
- THE HIVE — POKE 65527, 0
- ZYNA P 5 — POKE 49552, 24
- HYSTERIA — POKE 20222, 20
- FREDDY HARDEST — POKE 23570, 6
- SIR FRED — POKE 58990, 0
- THREE DUKES OF HAZZARD — POKE 24465, 0
- TRAP DOOR II — POKE 474920
- SABOTEUR II — POKE 37116, 0
- SPACE HARRIER — POKE 46351, 0

- CUP OUT — POKE 44929, 0
- AERGET — POKE 25148, 10
- LAZER WHEEL — POKE 32489, 0
- NEBUZUS — POKE 23300, 0: POKE 32921, 0
- ACROSET — POKE 25148, 0
- CONQUEST — POKE 23335, 0: POKE 45683, 10
- BATTY — POKE 47633, 255
- BATTY II — POKE 24031, 0
- PACMAN — POKE 52887, 183: POKE 52888, 0
- ELEVATOR ACTION — POKE 3547, 102
- WOLFAN — POKE 35648, 0
- SUPER SPRINT II — POKE 19627, n (n = nível inicial)
- TARZAN — POKE 51185, 183
- SAINT BERNARD — POKE 23999, 99
- MASK III — POKE 35468, 0: POKE 27634, 3
- MEGA APOCALYPSE — POKE 47628, 0
- HEAD OVER HELLS — POKE 43132, 0
- GALAXION — POKE 54455, 0
- ARKANOSO I — POKE 3370, 0
- BABALIBA — POKE 50747, 2
- FALL GUY II — POKE 37488, 255
- CAR WARS — POKE 32338, 0
- 720° — POKE 41918, 0
- RYGAR — POKE 61577, 0
- TERRA CRESTA — POKE 38222, 201
- METROCROSS — POKE 46329, 0
- BARBARIAN II — POKE 65482, 201
- HYDROFOOL — POKE 35037, 201
- WONDER BOY — POKE 52975, 255
- FIST I — POKE 29462, 0
- DR. LIVINGSTONE — POKE 23634, 0
- ACE II — POKE 26839, 8
- SUPER SPRINT — POKE 35809, 0
- PENEGADE I — POKE 27849, 201
- PHATIS (PART 2) — POKE 45800, 0
- RANARAMA — POKE 37448, 1
- MAGNETRON — POKE 65000, 3

ZON  
SUS  
FO  
YESO.D

**LEGENDA:**

- → SUPERFÍCIE LUNAR
- ◻ → CAVERNA (PRECISA DE SER ESCAVADA PELA TOUPEIRA)
- ⌞ → ARMADILHA
- ◻M → CAVERNA DE ENTRADA PARA O MONOLITO
- ◻ → CAVERNA DO MONOLITO \*
- ⚡ → TRANSPORTADOR
- → ALCHIEM

\* SÓ PODE ENTRAR QUANDO TIVER OS 8 ALCHIEMS DA MESMA FORMA DO ALCHIEM QUE ESTA POR CIMA DA CAVERNA DE ENTRADA!

©1988 POR NUNO MIGUEL N. SALOIO

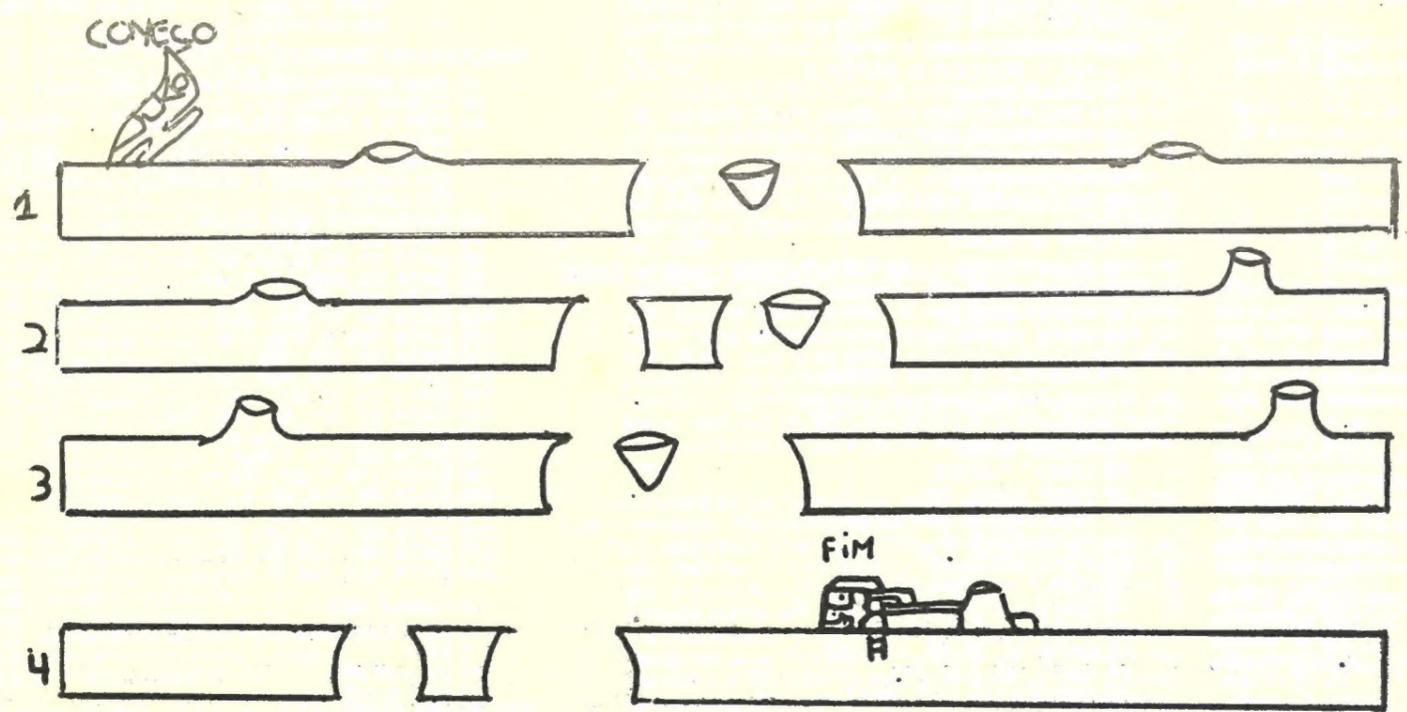
- SCOOBY DOO — Não toquem nas caveiras, senão perdem uma vida.
- 747 SIMULATOR — Quando se despistarem, se premirem simultaneamente «Caps» e «Space» podem voltar ao voo anterior, na posição que estavam antes de se despistarem.
- MATCH POINT — «Batam» na bola com a parte de fora da raquete, pois na maior parte das vezes conseguirão «passing shots».
- Sempre que o adversário «servir» subam no terreno para conseguirem uma resposta melhor.
- HOW TO BE ABASTARD — Só libertem gases quando «Fartometer» estiver a metade (ou mais).
- No «screen» inicial revistem o 2.º casaco a contar da esquerda e façam «Tack Pen». Depois encostem-se a um convidado e façam «Stab Him/Her with the Pen» e ele (a) morre.

- Gostava de saber em que sala se encontra a cerveja.
- TT RACER — Quando se escolhe o modo «Practice», depois de TU, do escolhido, como fazer para voltar ao «menú» e às corridas?
- THE GREAT ESCAPE — Como abrir as portas?
- SUPER CYCLE — Quais as teclas?
- FLYING SHARK — Não fiquem no fundo do «écran» porque aparecem aviões por detrás (no 2.º nível).
- TETRIS — Este maravilhoso 5060, para se acabar é preciso chegar ao 9.º nível (145 linhas).
- Como fazer para o «écran» ficar totalmente preto?
- As teclas são as seguintes: I — Esquerda; P — Direita; O — Rodar peça; S — Ver peça seguinte; Q — Abortar; Y — Subir nível de dificuldade; SPACE — Colocar peça rapidamente no fundo.

- CRAZY CARS — Quando aparecer a mensagem «Game Oved» continuem a jogar, porque isso é só conversa. O verdadeiro «Game Over» é quando o tempo chega a «Zero».
- EQUINOX — Como acabar: primeiro apanhem a dinamite e vão sempre para baixo até encontrarem as pedras. Podem rebentá-las fazendo «Use». Entrem e vão buscar a chave. Depois saiam e vão procurar o 1.º código de teletransporte. Depois cheguem-se ao pé da porta e abram-na com a chave que deviam ter apanhado anteriormente. Procurem o 2.º código de teletransporte e entrem numa câmara e... acabaram Equinox.

(Continua na pág. seguinte)

# FREDDY HARDEST I



- LEGENDA:**
- ☞ → Cratera com magma
  - ☞ → Cratera onde saiem os inimigos

- INIMIGOS:**
- 

AUTORES:

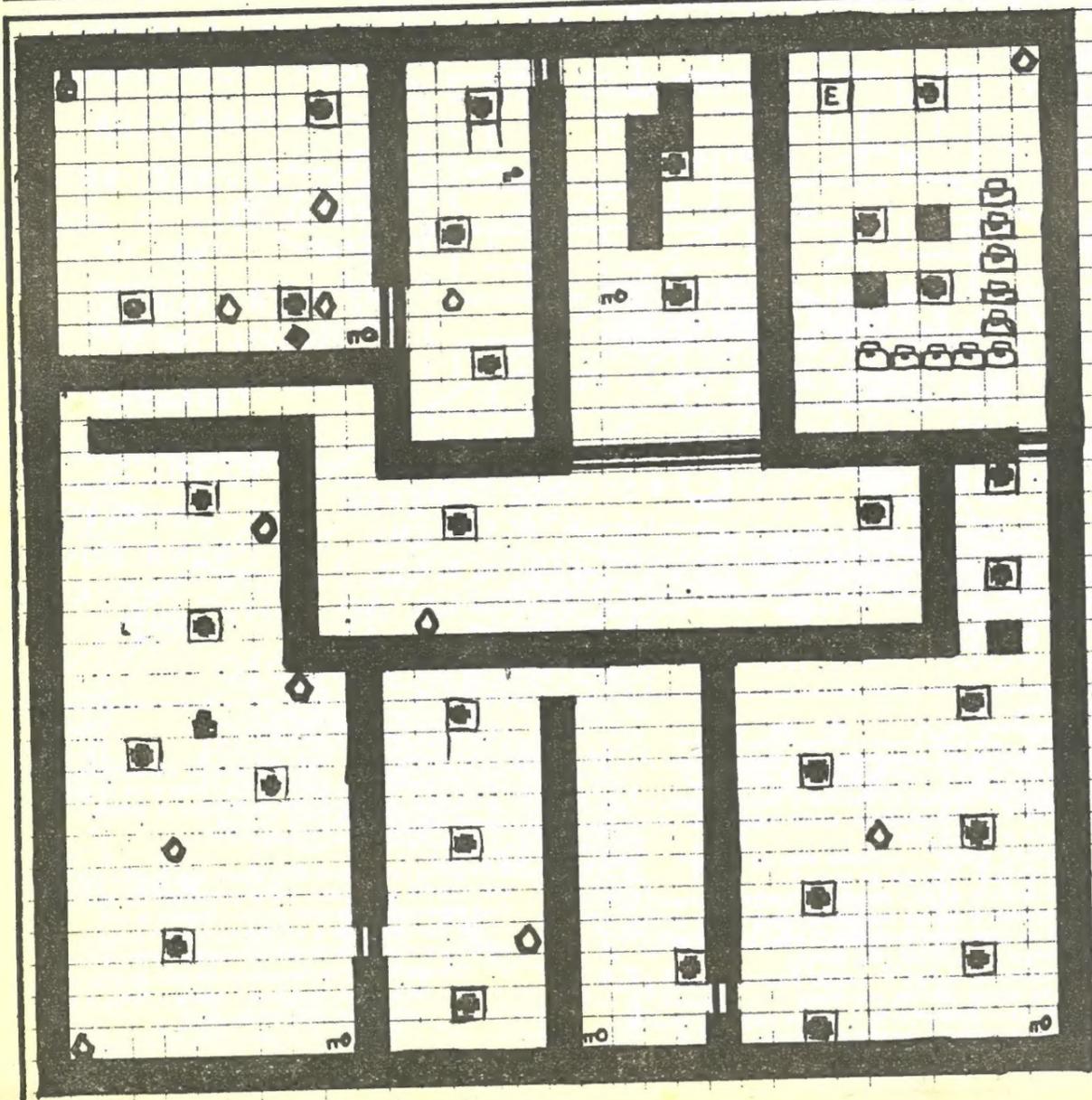
Rogério Afonso Pereira Graça Branco Santos  
José Severino Fonseca Santos

INFOR ANUNCIADA®

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas



### LEGENDA

- Pocão
- Chave
- Comida
- Garrada
- Tesouro
- Gerador de monstros
- Paredes
- Dartas
- Saída para o próximo nível

# NIVEL 8

Por Eduardo Tavares

**ATF** — É fácil demais. Logo na 1.ª vez que o joguei, acabei-o!  
**CYBERNOID** — Para passar pelas barras que têm «Aliens» a subir e a descer, utilizem o escudo (Shield-Arma 3).  
**GEE BEE AIR RALLY** — Na prova especial do 1.º nível têm que rebentar pelo menos 35 balões. Na especial do 2.º nível têm que voar do lado de fora das marcas.  
**WEST BANK** — Qual o objectivo?  
**MASK I e II** — Quais as teclas?

### Fredy? Ora, pois

Como ele há gente esquecida, o Rogério e o José Severino Santos agarraram no pael e caneta e fizeram o mapa da primeira parte de Freddy Hardest. Que não é muito difícil mas que se publica devido às figuras dos alienígenas a abater. E também alguma informação, que sempre serve para algum leitor mais atrasado, que ainda não sabe o que fazer neste jogo.

**OBJECTIVO DO FREDDY HARDEST** — O objectivo do jogo é entrar para dentro do planeta onde Freddy caiu com a sua nave. Para isso tem que se enfrentar numerosos obstáculos e seres desse planeta. Para passar por esses obstáculos é necessário saltar de diferentes distâncias para não cair nos abismos. Existem ainda outros obstáculos que devemos ultrapassar do seguinte modo:

**CRATERAS (Com magma)** — Existem crateras que se saltam facilmente. Porém há outras em que saltam por cima uns seres parecidos com formigas que se tem de matar antes de saltar pois, são muito perigosos quando vão no ar.

**CRATERA (de onde saem) inimigos** — Não devemos matar os inimigos quando estes saírem para o lado em que nos dirigimos pois assim não sairão mais nenhum da cratera.

### Mapas aos quilos...

O Eduardo Filipe da Costa Tavares, da Avenida Bombeiros Voluntários de Algés, 33, 1.ª-dt., 1495 Algés, não é de «modas» (e usa uma caneta muito clara, foi difícil ler o que escreveste) e por isso mesmo tratou de enviar diversos carregadores, um mapeador para Gauntlet (que permite o que vocês estão a pensar) e mapas para Conquistador, Gauntlet (o nível oito) e Sabrewulf. Quilos de mapas que vão resolver muitos problemas. Ora tomem... e até para a semana.

**SPEED KING 2** (podemos passar através dos outros corredores)

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
5 CLEAR 24599
10 PRINT AT 10,3: «ponha a cassete em andamento»
20 LOAD " " CODE: LOAD " " CODE
    
```

```

30 POKE 59656,24
40 RANDOMIZE USR 58039
    
```

**MARTIANOIDS** (vidas infinitas)

```

1 INK 7: BORDER 0: PAPER 0
2 CLEAR 65535
5 LOAD " " CODE
10 RANDOMIZE USR 24576
20 LOAD " " CODE
30 POKE 46793,0
40 RANDOMIZE USR 38401
    
```

**STORM BRINGER**

```

10 CLEAR 25170: LOAD " " SCREEN$: LOAD " " CODE
20 POKE 38860,33
30 POKE 46716,33
40 POKE USR 37632
    
```

**THUNDERCATS** (vidas infinitas)

```

1 REM THUNDERCATS POKE
2 REM
5 CLEAR 65535
15 LOAD " " CODE
20 POKE 62051, 201
25 RANDOMIZE USR 62040
30 POKE 32876, 0
35 POKE 32877, 250
45 FOR F = 64000 TO 64013
50 READ A: POKE F, A: NEXT F
55 DATA 49, 0, 0, 205, 86,5
60 DATA 62, 36, 50, 156, 122
65 DATA 195, 102, 242
70 RANDOMIZE USR 32817
    
```

**SPACE HARRIER**

```

10 CLEAR 64000: LOAD " " CODE
20 POKE 65289, 196: POKE 65293, 193
30 POKE 65449, 178: POKE 65450, 143
40 FOR N = 65488 TO 65494: READ A: POKE N, A:
NEXT N
50 RANDOMIZE USR 65224
60 DATA 33, 194, 34, 43, 202, 201
    
```

**PROGRAMA BASIC**  
 (Para gravar o programa Basic basta fazer SAVE "MAPPER 1" LINE 10)

**COMO USAR**

- 1 — Carregar o programa Basic com LOAD " "
- 2 — Carregar o lado 1 da cassete do Gauntlet (quando isso estiver feito o «écran» fica branco)
- 3 — Carregar a rotina em HEX
- 4 — Prosseguir normalmente.

**NOTA:** Não se assustem de alguns gráficos estarem corrompidos, isto deve-se ao código do «mapper» que ocupa aquela área da memória. **TECLAS:** T —

Para imprimir o nível em que estamos; R — Volta ao jogo; Y — Volta ao jogo (paredes todas em saídas)

### MAPEADOR DO GAUNTLET

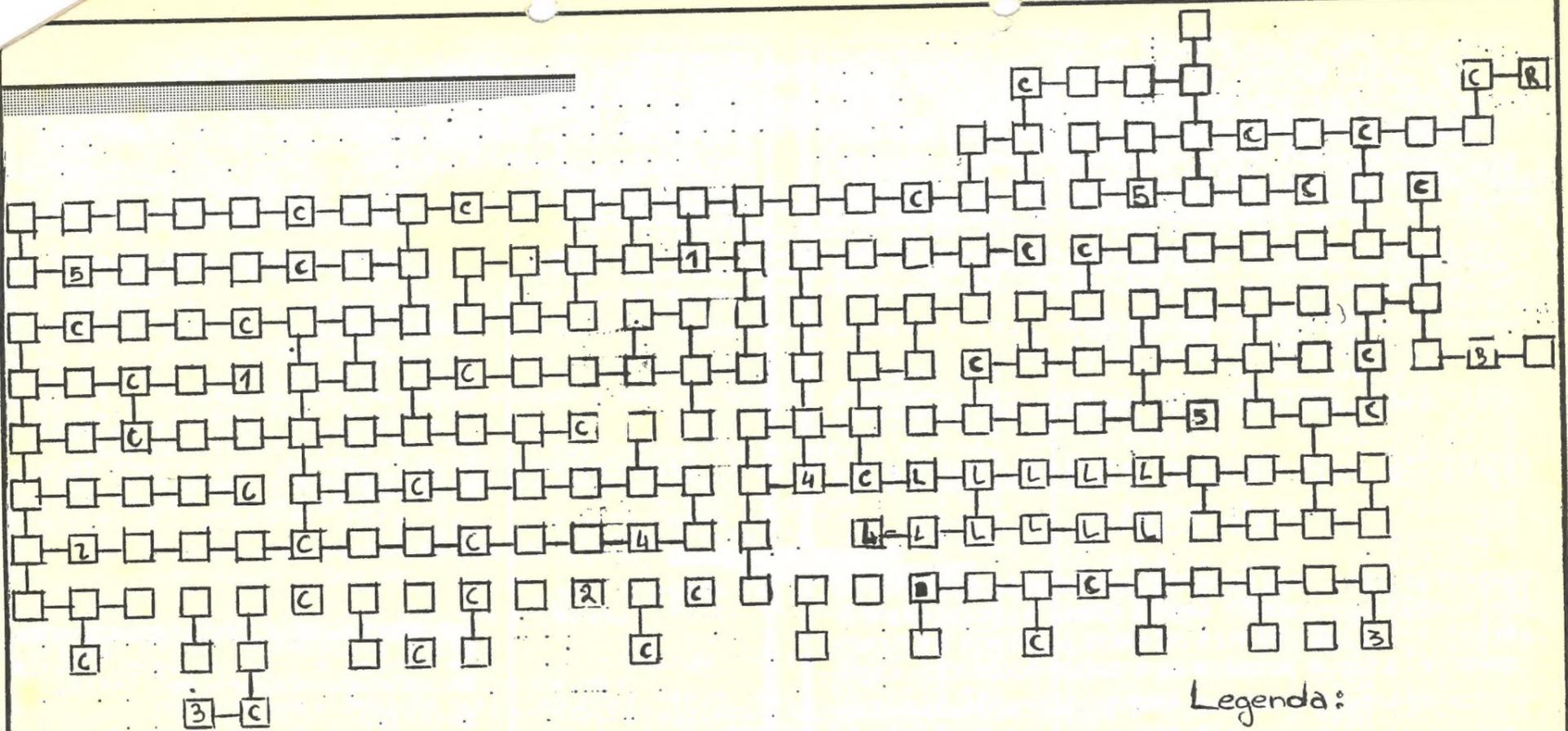
```

10 REM MAPEADOR DO GAUNTLET
30 CLEAR 32768
40 FOR N = 23296 TO 23369: READ A: POKE N, A:
NEXT N
50 PRINT «PONHA A CASSETE DO GAUNTLET EM ANDAMENTO A PARTIR DO PRINCÍPIO DO LADO 1»
60 RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 221, 33, 218, 254
80 DATA 17, 81, 1, 62, 255
90 DATA 55, 205, 86, 5, 48
100 DATA 241, 33, 25, 91
110 DATA 34, 57, 255, 243
120 DATA 195, 0, 255, 175
130 DATA 50, 105, 189
140 DATA 50, 113, 189, 62
150 DATA 24, 50, 87, 175
160 DATA 62, 201, 50, 193, 159
170 DATA 205, 107, 13, 221
180 DATA 33, 176, 119, 17
190 DATA 116, 1, 62, 255
200 DATA 55, 205, 86, 5
210 DATA 48, 241, 62, 1
220 DATA 50, 238, 120, 33
230 DATA 231, 120, 34, 50
240 DATA 133, 195, 0, 132
    
```

### Carregador HEX

```

5 REM CARREGADOR DE HEXADÉCIMAL
6 REM
10 00 SUB 200
20 LET A = S
30 LET A = 0
40 PRINT TAB 0; A; " ";
50 INPUT «LINHA DE HEXADÉCIMAL»; H $
60 IF H $: «S» THEN STOP
70 IT LEN H $ <> CH THEN, BEEP: .5, - 15: PRINT «ERRO NO COMPRIMENTO»: GO TO 30
80 PRINT H $;
90 LET X = 0
100 FOR B = 1 TO CH .5 IF 2
110 LET 2 = FNH (H $): LET T = T + Z
120 POKE A + X, Z
130 LET H $ = HS (3 TO)
140 LET X = X + 1
150 NEXT B
160 PRINT " = "; BEEP: 2,25: INPUT «CHECK SUM»; Q
170 PRINT Q
180 IF Q <> T THEN PRINT «ERRO DE INPUT»: BEEP .5, - 15: GO TO 30
190 LET A = A + (CH/2): BEEP = 1, 35: GO TO 30
200 DEF FNH (H $) = 16 * (COOS H $ (1) - 48 - (7 AND H $ (1) > "9")) + CODE H $ (2) - 48 - (7 AND H $ (2) > "9")
210 POKE 23609, 50: POKE 23658, 8: INPUT «ENDEREÇO DE COMEÇO»; 5: LET CH = 16
220 RETURN
    
```



# Conquistador

por *Edmundo Tavares*

### Legenda:

- C - Cesto
- L - Lava
- R - Porta VERMELHA (Saída)
- B - Porta AZUL
- Transportadores 1 por 1
- 2 " ?
- ETC.

### ROTINA EM HEXADÉCIMAL

(Para gravar é só fazer RANDOMIZE USR 31011.) IMPORTANTE: O gravador tem que estar a trabalhar antes de teclar ENTER.

- 30640: 0000000000000000FFFF = 510
- 30648: FIIFFFFF2C2C2C2C = 1196
- 30656: 2C2C00FFFF00100 = 853
- 30664: 3C42FF9981FF1824 = 978
- 30672: 428142360010387C = 517
- 30680: 38101818245E7E = 470
- 30688: 061A366C54780205 = 405
- 30696: FDA58200FFC39999 = 1304
- 30704: C3FF002882008228 = 790
- 30712: 42C31818C342AA55 = 825
- 30720: AA55AA55FF818181 = 1152
- 30728: 81FFFF83BF8FB783 = 1426
- 30736: 672600113C782919 = 412
- 30744: 5E23562A3878223A = 525
- 30752: 780606C5D4BBA8 = 819
- 30760: 783C323B783DCB1 = 852
- 30768: 221A7713C110ECC9 = 844
- 30776: 00000000B077B677 = 596
- 30784: B677B677B677B677 = 1204
- 30792: B677B677B677B677 = 1204
- 30800: B677B677B677B677 = 1204
- 30808: B677B677B677C277 = 1216
- 30816: BC77C877CE77D477 = 1282
- 30824: DA77DA77E077B077 = 1312
- 30832: B077B077B077B077 = 1180
- 30840: B077E677EC77EC77 = 1364
- 30848: EC77EC77EC77EC77 = 1420
- 30856: EC77EC77EC77EC77 = 1420
- 30864: EC77EC77EC77EC77 = 1420
- 30872: EC77F277F877CE77 = 1408
- 30880: B077047804780478 = 763
- 30896: 0A780A780A780A77 = 763
- 30904: 800620C50620C51A = 624
- 30912: D5FE8038023E39CD = 977
- 30920: 1078D1133A3878C6 = 796
- 30928: 0832878C110E797 = 825
- 30936: 3238783A97C606 = 665
- 30944: 323978C110D5C9CD = 1055
- 30952: 8E027BFE052801C9 = 768
- 30960: F3CD0879CDB078CD = 1283
- 30968: 8E027BFE0D2807FE = 835
- 30976: 020F4CD649CFBC = 1191
- 30984: 2100401101400100 = 180
- 30992: 183600EDB0210058 = 612
- 31000: 1101580100033607 = 171
- 31008: EDB0C9DD21B07711 = 1180
- 31016: 74013EFFCDC204C9 = 1038
- 31024: 0000000000000000 = 0

e ainda, para **SABRE WOLF** — POKE 44685, 186: POKE 44676, 255: POKE 44677, 80 (boneco sempre azul); POKE 41725, 255 (vidas inf.); POKE 43575, 244 (vidas inf.); POKE 39495, 255 (desaparecem os animais); POKE 41725, 250 (está-se sempre a apanhar vidas); POKE 45520, 255 (vidas inf. — 2 jogadores)

### Dark Side — a solução

Como prometido, aqui fica a solução de *Dark Side*. Enviada pelo José Luis Nunes António, da Rua República da Bolívia, n.º 32-9.º, 1500 Lisboa. Um leitor que vai receber um prémio pelas dicas e mapa enviados.

No entanto, também o grupo MicroBasic, de Mem Martins (a morada de contacto é Praceta Projectada à Avenida Gago Coutinho, lote 45-3.º-esq., 2725 Mem Martins, ao cuidado do Tito Ventura Ramalho), enviou algumas dicas para este jogo, pelo que são publicadas também (e tão cedo não vamos falar em *Dark Side* a não ser que haja dicas interessantes) bem como um quadro preparado aqui no Poço para que vocês saibam o que é que são os diferentes objectos que aparecem em

*Dark Side*. E vamos começar com as dicas do MicroBasic, que vai receber uma encomenda especial.

### DARK SIDE

- 1.º sector — REGULUS SECTOR — Começamos a jogar neste sector. Damos 10 passos para o lado esquerdo e em frente temos uma espécie de cabine telefónica. Aproximamo-nos desse objecto e disparamos contra os dois triângulos que estão lá dentro, passando assim ao PSYCHE SECTOR.
- 2.º sector — PSYCHE SECTOR — Já neste sector, prime-se a tecla «U» (visão oposta) e anda-se em frente até passar ao sector seguinte (SIRIUS SECTOR).
- 3.º sector — SIRIUS SECTOR — Neste sector andamos em frente, até encontrarmos 2 pilares, disparamos contra o pilar da direita, diminuindo assim a percentagem do ECD. Em frente aos pilares, está uma casa, e na parede dessa casa está um quadrado. Disparar contra esse quadrado e entrar na porta que se abre automaticamente. Entrando nessa porta passamos ao CALLISTO STORE.
- 3.º — CALLISTO STORE — Já dentro do CALLISTO STORE, do lado direito estão dois triângulos, um em cima do outro. Disparando contra o triângulo de cima, aumenta o «fuel» e diminui o «shield», disparando contra o triângulo de baixo aumenta o «shield» e diminui o «fuel». Do lado direito do CALLISTO STORE está uma figura geométrica, disparar contra ela para passar ao IAPETUS SECTOR.
- 4.º sector — IAPETUS SECTOR — Quando passarmos ao IAPETUS SECTOR teclamos «U» (para passar para o lado oposto) e começamos a voar para a frente e para baixo. Quando poisarmos lá em baixo, na parede do lado direito está uma porta, entramos nessa porta para passarmos ao GANYMEDE.
- 5.º sector — GANYMEDE — No GANYMEDE, mesmo em frente está um objecto, disparamos contra ele e seguimos em frente (a partir daqui não conseguimos passar mais).

«Enchados» os leitores de Mem Martins, toma o José Luis o comando. Recontando a história de *Dark Side*.

*Dark Side* podia chamar-se *Driller II* porque é a continuação do *Driller*. Em *Driller* tivemos que salvar a lua Mitral que o povo KETAR (inimigo de EVATH) tinha planeado explodir pondo em perigo o nosso planeta EVATH.

Levou 200 anos ao povo KETAR a planear a sua vingança. Desta vez eles construíram na outra lua de EVATH conhecida por TRICUSPID uma arma gigante de cristal chamada ZEPHYR ONE. Eles tencionavam armazenar a energia do sol e depois dirigi-la para EVATH. O grande cristal está ligado a um dispositivo colector de energia (ECD), se os ECDs atingirem o máximo da sua potência ZEPHYR ONE dispara e destrói EVATH, não nos deixando qualquer hipótese de retaliação.

A nossa missão consiste em desactivar os ECDs dentro do tempo previsto. Nós somos largados na superfície lunar com o mínimo de equipamento necessário: um fato espacial, um «jet-pack», um «laser» quadruplex, um escudo protector e uma pequena reserva de «fuel».

TRICUSPID tem 18 sectores, em cada um o panorama a 3-D pode ser observado através da viseira do nosso fato espacial. Edifícios, árvores, paredes, caminhos sobressaem da superfície regular da lua. Nós podemos olhar para cima, para baixo, rodar para observar melhor os objectos vistos de outro ângulo, virar à esquerda e à direita.

TRICUSPID é uma lua de muitos segredos, estranhos símbolos marcam os seus edifícios, túneis encontram-se escondidos debaixo do chão, sendo muitos lugares acessí-

veis se se decifrar uma série de «puzzles», o próprio sistema ECD tem que ser atacado estrategicamente. Os ECDs estão ligados todos entre si através de fios que se encontram no chão, se um ECD se encontra ligado por mais de um fio quando é atingido ele regenera-se e volta outra vez à acção; primeiro temos que destruir os que se encontram ligados por um só fio (estes quando atingidos são desligados permanentemente) e só depois é que vamos aos que têm dois fios a ligá-los.

Permitir que a nossa energia se esgote, deixarmo-nos apanhar pelos tanques PLEXOR ou falhar a completar a nossa missão a horas, e o destino de EVATH está selado. Persistir o suficiente para alcançar o último ECD na lua TRICUSPID e talvez EVATH consiga viver... para um *Driller III*.

### DARK SIDE

Teclas:

- Frente — O
- Atrás — K
- Esquerda — Q
- Direita — W
- Disparo — Ø
- Olhar para cima — P
- Olhar para baixo — L
- Inclinar para esquerda — N
- Inclinar para direita — M
- Inverter — U
- Aumentar ângulo — A
- Diminuir ângulo — Z
- Aumentar passo — S
- Diminuir passo — X
- Subir verticalmente — R
- Descer verticalmente — F
- «Jet-pack» on/off — J
- Mira on/off — B
- Movimento/modo ataque — SPACE
- Menu — I

### Solução de Dark Side

No sector REGULUS entra-se na casa, baixa-se e vira-se à direita e passa-se pelo buraco, dispara-se no chão preto e vê-se um alcapão (que conduz aos túneis), entra-se e sai-se no sector UMBRIEL, aí mata-se as duas torres (que se não se matarem nos levam para a prisão), (também se mata uma torre igual no sector PROCYON), depois é só seguir os números assinalados no mapa e destruir os respectivos ECDs; quando o mostrador do ECD mostrar 4%, ir ao sector PSYCHE, entrar na casinha e desactivar o escudo defensivo, depois é só ir aos quatro sectores (THETIS, NEREILL, POLUX e PSYCHE), nesses quatro sectores dá-se uns tiros na letra que está na parede, liga-se o «jet-pack», sobe-se e toca-se na letra, esta desaparece e vai aparecer na janela comprida que se encontra por cima do portão no sector PSYCHE, repete-se a operação nos outros 3 sectores e uma vez formada a palavra DARK por cima do portão no sector PSYCHE dispara-se para o portão, este abre-se, nós entramos e deparamos com o temível ZEPHYR ONE e o último ECD, só temos que destruir o ECD e «voilà» salvámos o nosso planeta EVATH...

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Linha a linha...

Abriu este «linha a linha» a indicação de que o leitor Fernando José Silva Teodósio, da Rua Alexandre Ferreira, 19, 7.º dt., 1700 Lisboa, continua interessado em levar por diante a sua ideia de conceber, em Portugal, jogos com a qualidade dos que nos chegam de fora. E que para isso se está a rodear de outros leitores deste espaço (e não só) que, sem a mania que são «cabeça de série», querem apostar num trabalho de conjunto. Vamos lá ver o que é que vai sair desta iniciativa. O «linha» promete ficar alerta.

Entretanto, o Fernando José enviou mais uma série de coisas para esta secção. Espreitem abaixo.

### F1 CONDUCTOR II

```

1 LET Z=0: LET r=0: GO TO 300
4 CLS
5 CLS: PRINT "TEOMICRO 3
software 1988"
6 FOR n=1 TO 11: PRINT "...: N
EXT n
8 BORDER 1: PAPER 7: INK 4: L
ET P=5
9 RESTORE
10 FOR n=0 TO 7: READ a: POKE
USR "a"+n,a: NEXT n
15 FOR n=0 TO 7: READ d: POKE
USR "d"+n,d: NEXT n
20 FOR n=0 TO 7: READ b: POKE
USR "b"+n,b: NEXT n
25 FOR n=0 TO 7: READ f: POKE
USR "f"+n,f: NEXT n
30 FOR n=0 TO 7: READ c: POKE
USR "c"+n,c: NEXT n
35 FOR n=0 TO 7: READ e: POKE
USR "e"+n,e: NEXT n
40 INK 4: FOR n=0 TO 21: PRINT
AT n,0;"#";AT n,31;"#";NEXT n:
PRINT AT 0,0;"#####";
#####;AT 21,0;"#####";
#####;
50 FOR n=0 TO 41: READ a,b,c:
FOR m=a TO b: BEEP .01,m: PRINT
AT c,m;"#";NEXT m: NEXT n
60 INK 2: FOR n=0 TO 27: READ
a,b: PRINT AT a,b;"#";BEEP .01,
n: NEXT n: PRINT AT 4,5: INK 7:
70 PRINT AT 1,1: INK 0;"3";AT
2,1;"T";AT 3,1;"A";AT 4,1;"R";AT
5,1;"T";AT 15,30: INK 3;"F";AT
16,30: INK 3;"I";AT 17,30: INK 3
;"N";AT 18,30: INK 3;"I";AT 19,3
0: INK 3;"S";AT 20,30: INK 3;"H"
;AT 5,3: INK 7;"#";
80 LET e#=#;
90 LET x=3: LET y=3: LET a=0:
LET b=0
100 LET a#=#-INKEY#
105 IF a#="" THEN GO TO 150:
110 IF a#="6" THEN LET b=-1: IF
a#="5" THEN LET a=0
115 IF a#="9" THEN LET e#=#;
120 IF a#="0" THEN LET b=1: IF
a#="8" THEN LET a=0
125 IF a#="3" THEN LET e#=#;
130 IF a#="0" THEN LET b=0: IF
a#="6" THEN LET a=1
140 IF a#="7" THEN LET a=0: IF
a#="7" THEN LET a=-1
150 LET x=x+a: LET y=y+: LET z
=z+1
160 INK 0: PRINT AT x,y:e#: BEE
P .01,15: PRINT AT x,y:
170 IF ATTR (x+a,y+b)=60 THEN G
O TO 400
180 IF ATTR (x+a,y+b)=50 THEN G
O TO 300
185 IF ATTR (x+a,y+b)=59 THEN G
O TO 900
190 PRINT AT 21,8;"#####";
#####;BEEP .01,5: PRINT AT
21,8;"#####";#####;
200 GO TO 100
300 FOR n=50 TO -50 STEP -5: BE
EP .01,n: NEXT n
310 INK 3: PRINT AT x+a,y+b: IN
K 2;"#";PRINT AT 21,8: FLASH 1:
"#####";FOR
n=0 TO -45 STEP -2: BEEP .01,n:
NEXT n: PRINT AT 21,8: FLASH 0:
PERDESTES UMA VIDA": FOR n=-50 T
O 50 STEP 4: BEEP .01,n: NEXT n
315 LET p=p-1: IF p=0 THEN GO T
O 500
320 GO TO 90
400 FOR n=0 TO 50 STEP 2: BEEP
.01,n: BEEP .01,50-n: NEXT n
410 INK 2: PRINT AT x+a,y+b: IN
K 4;"#";PRINT AT 21,8: FLASH 1:
"#####";FOR n
=0 TO 45 STEP 1.75: BEEP .01,n:
NEXT n: PRINT AT 21,8: FLASH 0:
PERDESTES UMA VIDA": FOR n=-50 T
O 50 STEP 4: BEEP .01,n: NEXT n
415 LET p=p-1: IF p=0 THEN GO T
O 500
420 GO TO 90
500 CLS: FOR n=0 TO 21: PRINT
AT n,0: INK 2;"#";
510 PRINT AT 7,8: INK 3;"#";
#####;AT 13,8;"#";
#####;FOR n=7 TO 13: PRINT A
T n,8: INK 3;"#";AT n,24: INK 3;
"#";NEXT n
520 PRINT AT 9,10: INK 0;"GANHA
STE A CORRIDA";AT 11,10: INK 0;"
FORA DE VIDAS!";
530 INPUT "OUTRA VEZ S/N";t#: I
F t#="s" OR t#="S" THEN RUN: ST
OP

```

```

540 STOP
600 PAPER 7: BORDER 1: INK 1
610 CLS
620 GO TO 5
630 FOR n=-50 TO 50: BORDER INT
(RND*7): BEEP .01,n: BEEP .01,n
+5: NEXT n
640 CLS: PAPER 2: INK 6
650 FOR n=7 TO 13: PRINT AT n,8
;"#";AT n,24;"#";NEXT n: PRINT
AT 7,8;"#####";AT 13,
8;"#####";
660 PRINT AT 9,10: PAPER 7: INK
0;"NOS TEMOS";AT 11,10:"O VE
NDEDORI";
670 LET r=r+1
680 PRINT AT 20,0:"NUMERO ";r:
";";Z:" UNITS";
690 PRINT AT 21,0: FLASH 1:"
PRIMA NUMA TECLA PARA CONTINUAR":
PAUSE 0: GO TO 300
695 STOP
7000 DATA BIN 01100100,BIN 01100
100,BIN 11111110,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 11111110,BIN 0110
0100,BIN 01100100
7010 DATA BIN 00010000,BIN 00010
000,BIN 00111000,BIN 00111000,BI
N 01111100,BIN 01111100,BIN 1111
1110,BIN 00010000
7020 DATA BIN 11111111,BIN 100000
001,BIN 100000001,BIN 100000001,BI
N 11111111,BIN 00000001,BIN 0000
0001,0
7022 DATA BIN 00111000,BIN 00111
000,BIN 00010000,BIN 11111110,BI
N 10111010,BIN 10111010,BIN 0010
1000,BIN 01101100
7024 DATA BIN 00111000,BIN 10111
010,BIN 10010010,BIN 11111110,BI
N 00111000,BIN 00111000,BIN 0010
1000,BIN 01101100
7026 DATA BIN 00100110,BIN 00100
110,BIN 01111111,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 01111111,BIN 0010
0110,BIN 00100110
7030 DATA 5,30,1,6,8,2,13,30,2,2
0,30,2,20,30,4,27,30,9,1,3,6,9,1
0,30,2,20,30,4,27,30,9,1,23,7,30,30
7,1,7,8,10,20,0,30,30,0,1,6,9,1
7,22,9,1,4,9,30,30,9,1,1,10,30,3
0,10,1,1,11,29,30,11,1,1,12,10,1
1,12,29,30,12,1,1,13,9,14,13,22,
30,13,4,1,14,5,15,14,21,30,14,1,
1,14,4,1,15,5,30,15,1,1,16,6,30,
16,1,1,17,1,1,18,19,24,10,1,6,10
1,130,20
7040 DATA 3,3,3,5,5,5,8,2,11,4
11,4,17,6,17,3,22,5,22,7,24,7,2
0,9,20,9,25,12,23,10,23,11,19,13
1,10,10,15,12,15,8,10,10,10,7,
12,7,13,2,13,4,16,4,16,2,17,9,19
0,19,12
7050 SAVE "F10 II" LINE 1: RUN 9
7060

```

TECLAS: CURSORES 5678  
 GRAFICOS: A-# B-□ C-# D-▲ E-#  
 F-\*

\*\*\*

```

10 RAND=TIME: INK 0: PAPER 7: C
LS 10: GO SUB 9000: POKE 23653,0:
GO SUB 9000
20 LET M=0: LET P=0: LET A=10:
LET a#=""
30 LET A=A+(INKEY#="P" AND P<3
1-(INKEY#="0" AND A>0): PRINT A
T 0,A;A#
40 LET JS=RND*4+2: PRINT AT 20
INT (RND*32): INK JS;"#";
45 FOR N=0 TO 29 STEP 5: PRINT
AT 21,N:"#####";NEXT N
47 LET D=INT (RND*100): IF D>5
0 THEN GO SUB 9000
50 PRINT AT 20,INT (RND*32): I
NK JS;"#";
60 IF ATTR (1,A)<>56 THEN PRIN
T AT 10,10: PAPER 1: INK 2: FLAS
H 1:"FIM DO JOGO";AT 11,10:"PONT
OS:";P: FOR N=1 TO 60: BEEP .004
5: BEEP .001,N: NEXT N: RUN
70 LET L=USR 3190
80 LET P=P+100
90 LET M=M+1: BEEP .004,5: BEE
P .001,M
95 IF M=60 THEN LET M=0
99 GO TO 30
3000 PRINT AT 0,0:" FLIG
HT II
-- --

```

ESTE JOGO É DE UM JOGO OU MESMO ESPAÇO. FÁCILÍSSIMO DE DESVIAR DOS MULTICORES OU AO LONGO DO PERCURSO E FAZER O MÁXIMO DE PONTOS POSSÍVEIS. TECLAS: O-E P-DIREITA"; FLASH 1; AT 21,10;"BOA SORTE!!!"; AT 20,0;"BY FERNANDO JOSÉ SILVA TEODÓSIO"; AT 13,7;"TEOMICRO@1988" PARA CONTINUAR": PAUSE 0: CLS 9000 FOR n=USR "a" TO USR "a"+7: LET s=INT (RND\*255): POKE n,s: NEXT n 9010 RETURN

ESTE PROGRAMA É MUITO PEQUENO E CONSEGUE TER UM NÍVEL MAIS ACEITÁVEL DO QUE O ANTERIOR

GRAFICOS: O BLOCO EM PRETO CONSEGUE-SE CARREGANDO EM 3+CSHIFT OS RESTANTES EMBOA DIFERENTES E 50' O GRAFICO A!

```

2 GO SUB 7000
3 BORDER 1: PAPER 7: INK 0: C
LS 4 LET a=10
5 LET d=10
6 LET p=0
7 GO SUB 300
30 PRINT AT a,d: INK 3;"#";
35 IF INKEY#<">" THEN PRINT AT
a,d: INK 3;"#";
40 IF INKEY#="q" OR INKEY#="Q"
THEN LET a=a-1: PRINT AT a+1,d;
50 IF INKEY#="a" OR INKEY#="A"
THEN LET a=a+1: PRINT AT a-1,d;
60 IF INKEY#="o" OR INKEY#="O"
THEN LET d=d-1: PRINT AT a,d+1;
70 IF INKEY#="p" OR INKEY#="P"
THEN LET d=d+1: PRINT AT a,d-1;
80 IF a>21 THEN LET a=21
90 IF a<0 THEN LET a=0
94 IF d>31 THEN LET d=31
97 IF d<0 THEN LET d=0
100 IF ATTR (a,d)=151 THEN LET
p=p+20: BEEP .1,20: BEEP .1,30:
100 IF ATTR (a,d)=140 THEN GO T
O 200
150 GO TO 30
200 PRINT AT a,d;"#"; BEEP .05,
200: BEEP .05,40: BEEP .05,-20: B
EEP .05,30: BEEP .05,45: PAUSE 5
: PAUSE 100: LET l=USR 23295: CL
S: GO TO 500
300 FOR z=1 TO 30: PRINT AT RND
*21,RND*31;"#";NEXT z
400 PRINT AT RND*21,RND*31;"#":
RETURN
500 PRINT AT 3,8:"TUA PONTUACAO
:";P;AT 10,7:"#";
510 IF INKEY#="s" THEN GO TO 3
520 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZ
E USR 0
530 GO TO 510
7000 RESTORE
7010 FOR v=USR "A" TO USR "A"+7:
READ vv: POKE v,vv: NEXT v: RET
URN
7020 DATA BIN 00001000,BIN 00011
100,BIN 00100100,BIN 01011010,BI
N 00011000,BIN 00100100,BIN 0100
0010,BIN 10000001
7030 DATA BIN 00010000,BIN 00010
000,BIN 00010000,BIN 00010000,BIN
00010000,BIN 00111000,BIN 01111
100,BIN 11111111
7040 DATA BIN 00010000,BIN 00111
100,BIN 00101111,BIN 01010111,BI
N 10011101,BIN 00100001,BIN 1011
0110,BIN 01011010
7050 DATA BIN 00001000,BIN 00011
100,BIN 00011000,BIN 00111100,BI
N 00011000,BIN 00100100,BIN 0010
0100,BIN 00100100

```

Teclas: O A Q P  
 OBJECTIVO: APANHAR UMA VASSOURA SEM CAIR NAS ARMADILHAS.  
 GRAFICOS: A-# B-□ C-# D-#  
 NO CRASH II  
 #####